第1版序

第2版序

前言

路线图

# 第1部分　Ruby面面观

## 第1章　入门

　　1.1　安装Ruby

　　1.2　运行Ruby

　　1.3　Ruby文档：RDoc和ri

## 第2章　Ruby.new

　　2.1　Ruby是一门面向对象语言

　　2.2　Ruby的一些基本知识

　　2.3　数组和散列表

　　2.4　控制结构

　　2.5　正则表达式

　　2.6　Block和迭代器

　　2.7　读/写文件

　　2.8　更高更远

## 第3章　类、对象和变量

　　3.1　继承和消息

　　3.2　对象和属性

　　3.3　类变量和类方法

　　3.4　访问控制

　　3.5　变量

## 第4章　容器、Blocks和迭代器

　　4.1　容器(Array, Hash)

　　4.2　Blocks和迭代器

　　4.3　处处皆是容器

## 第5章　标准类型

　　5.1　数字

　　5.2　字符串

　　5.3　区间

　　5.4　正则表达式

## 第6章　关于方法的更多细节

　　6.1　定义一个方法

　　6.2　调用方法

## 第7章　表达式

　　7.1　运算符表达式

　　7.2　表达式之杂项

　　7.3　赋值

　　7.4　条件执行

　　7.5　Case表达式

　　7.6　循环

　　7.7　变量作用域、循环和Blocks

　第8章　异常，捕获和抛出

　　8.1　异常类

　　8.2　处理异常

　　8.3　引发异常

　　8.4　捕获和抛出

　第9章　模块

　　9.1　命名空间

　　9.2　Mixin

　　9.3　迭代器与可枚举模块

　　9.4　组合模块

　　9.5　包含其他文件

　第10章　基本输入和输出

　　10.1　什么是 IO 对象

　　10.2　文件打开和关闭

　　10.3　文件读写

　　10.4　谈谈网络

　第11章　线程和进程

　　11.1　多线程

　　11.2　控制线程调度器

　　11.3　互斥

　　11.4　运行多个进程

　第12章　单元测试

　　12.1　Test::Unit框架

　　12.2　组织测试

　　12.3　组织和运行测试

　第13章　当遇到麻烦时

　　13.1　Ruby调试器

　　13.2　交互式Ruby

　　13.3　编辑器支持

　　13.4　但是它不运作

　　13.5　然而它太慢了

# 第2部分　Ruby与其环境

## 第14章　Ruby和Ruby世界

　　14.1　命令行参数

　　14.2　程序终止

　　14.3　环境变量

　　14.4　从何处查找它的模块

　　14.5　编译环境

　第15章　交互式Ruby Shell

　　15.1　命令行

　　15.2　配置

　　15.3　命令

　　15.4　限制

　　15.5　rtags与xmp

　第16章　文档化Ruby

　　16.1　向Ruby代码中添加RDoc

　　16.2　向C扩展中添加RDoc

　　16.3　运行RDoc

　　16.4　显示程序用法信息

　第17章　用RubyGems进行包的管理

　　17.1　安装RubyGems

　　17.2　安装程序Gems

　　17.3　安装和使用Gem库

　　17.4　创建自己的Gems

　第18章　Ruby与Web

　　18.1　编写CGI脚本

　　18.2　Cookies

　　18.3　提升性能

　　18.4　Web服务器的选择

　　18.5　SOAP及Web Services

　　18.6　更多信息

　第19章　Ruby Tk

　　19.1　简单的Tk应用程序

　　19.2　部件

　　19.3　绑定事件

　　19.4　画布

　　19.5　滚动

　　19.6　从Perl/Tk文档转译

　第20章　Ruby和微软Windows系统

　　20.1　得到Ruby for Windows

　　20.2　在Windows下运行Ruby

　　20.3　Win32API

　　20.4　Windows 自动化

　第21章　扩展Ruby

　　21.1　你的第一个扩展

　　21.2　C中的Ruby对象

　　21.3　Jukebox扩展

　　21.4　内存分配

　　21.5　Ruby的类型系统

　　21.6　创建一个扩展

　　21.7　内嵌Ruby解释器

　　21.8　将Ruby连接到其他语言

　　21.9　Ruby C语言API

# 第3部分　Ruby的核心

　第22章　Ruby语言

　　22.1　源代码编排

　　22.2　基本类型

　　22.3　名字

　　22.4　变量和常量

　　22.5　表达式

　　22.6　方法定义

　　22.7　调用方法

　　22.8　别名

　　22.9　类定义

　　22.10　模块定义

　　22.11　访问控制

　　22.12　Blocks，Closures和Proc对象

　　22.13　异常

　　22.14　Catch 和 Throw

　第23章　Duck Typing

　　23.1　类不是类型

　　23.2　像鸭子那样编码

　　23.3　标准协议和强制转换

　　23.4　该做的做，该说的说

　第24章　类与对象

　　24.1　类和对象是如何交互的

　　24.2　类和模块的定义

　　24.3　顶层的执行环境

　　24.4　继承与可见性

　　24.5　冻结对象

　第25章　Ruby安全

　　25.1　安全级别

　　25.2　受污染的对象

　第26章　反射,ObjectSpace和分布式Ruby

　　26.1　看看对象

　　26.2　考察类

　　26.3　动态地调用方法

　　26.4　系统钩子

　　26.5　跟踪程序的执行

　　26.6　列集和分布式Ruby

　　26.7　编译时？运行时？任何时

# 第4部分　Ruby库的参考

　第27章　内置的类和模块

　第28章　标准库

# 第5部分　附录

　附录A　Socket库

　附录B　MKMF参考

　附录C　支持

　附录D　书目